

« Réflexions pour une resémantisation du concept de virtuel »

Marcello Vitali-Rosati

dans *Pourquoi des théories ?*, Besançon, Solitaires intempestifs, coll. « Expériences philosophiques », 2009, p. 31-55.

Pour citer ce chapitre :

VITALI-ROSATI, Marcello, « Réflexions pour une resémantisation du concept de virtuel », dans *Pourquoi des théories ?*, Besançon, Solitaires intempestifs, coll. « Expériences philosophiques », 2009, p. 31-55.

MARCELLO VITALI ROSATI

*Réflexions pour une resémantisation
du concept de virtuel ¹*

Le discours qui sera proposé dans ces pages relève d'une idée particulière de ce que signifie « théorie ». Ma façon d'aborder la notion de « virtuel » n'est pas neutre ; je commencerai par une précision sur le titre de ce texte et, en particulier, sur le mot « resémantiser », sur lequel se fonde mon approche théorique. Pourquoi dire « resémantiser » plutôt que « définir » – beaucoup plus clair et plus courant ?

La resémantisation est une opération qui part d'une signification existante pour aller à la recherche d'une signification plus authentique, plus vivante : ce qu'elle implique, c'est un parcours ouvert. Elle s'oppose à ce que l'on entend traditionnellement par « définition », à savoir : la tentative de forger un concept figé, stable, définitif et immuable. Définir une notion revient à l'enserrer dans des limites précises. Du coup, le mot « définition » me semble moins adapté pour cerner un concept comme celui de

*Marcello Vitali Rosati, docteur en philosophie (universités de Pise et de Paris-Sorbonne). Enseignant à l'Université pour étrangers de Pérouse (Italie). A publié *Riflessione e Trascendenza. Itinerari a partire da Levinas* (ETS, Pisa, 2002). À paraître aux éditions l'Harmattan, *Corps et Virtuel*. Pour un discours métaontologique à partir de Merleau-Ponty.*

1. Conférence donnée le 24 octobre 2006.

« virtuel », lequel se rattache de par son origine grecque – *dunaton* – à une idée de dynamisme. Donner une définition du virtuel reviendrait à enfermer sa valeur dynamique dans des catégories figées et trahirait sa signification originaire.

Il va donc s'agir ici d'expérimenter un parcours sur les traces des dynamiques que déclenche la multiplicité des significations auxquelles renvoie le terme « virtuel ». Le principal nœud problématique de ce concept s'entrelace autour de deux significations : celle qui dérive de l'idée de *dunaton* et qui appartient à une histoire qui part d'Aristote et arrive jusqu'à Deleuze, et une autre plus récente, liée à la célèbre – et obscure – « réalité virtuelle », née dans des contextes plus ou moins proches de la science-fiction, employée pour la première fois par Jaron Lanier en 1985 pour désigner des expériences sensorielles numérisées et reproduites par ordinateur.

Dans chacune des deux significations, le concept de virtuel semble être enveloppé d'une aura de mystère qui interdit la mise au point précise de sa valeur sémantique et philosophique. D'autant plus que ce premier nœud sémantique s'intrique avec un autre nœud, théorique, lui-même relié de façon complexe à la problématique philosophique – fondamentale au *xx^e* siècle – du rapport entre corps et pensée. En effet, suite à l'essor des nouvelles technologies, à la croissance, tout aussi surprenante qu'inattendue, d'internet et au développement de l'expérimentation des potentialités du numérique, le concept de virtuel – au sens technique et sociologique et non pas au sens strictement philosophique – a acquis une place essentielle dans le débat théorique, autour de la problématique née de l'exigence spéculative de libérer la pensée du

poids de l'abstraction et de la ramener vers le corps qu'elle avait délaissé depuis Descartes.

En effet, l'opposition entre corps et pensée semblait être le premier obstacle à dépasser pour ne pas tomber dans ce que Merleau-Ponty appelle « une pensée de survol », à savoir : une pensée qui, se voulant omnisciente, finit par glisser sur le monde sans en attraper la signification la plus profonde, une pensée déracinée qui regarde les choses du dehors et finit ainsi par les rater. Pour éviter cet écueil, plusieurs philosophes ont essayé de rendre la pensée concrète en la situant dans le monde : c'est évidemment la fonction de l'idée heideggérienne de *Dasein*. Si, en philosophie, le corps est donc devenu la possibilité même de cette matérialisation – en garantissant à la pensée la possibilité de se placer, de se situer, de trouver une position dans l'espace – au contraire, dans la réalité sociale et technologique, le surprenant développement du virtuel semble avoir provoqué une crise de l'idée d'être-là à cause de sa force déterritorialisante : on ne peut plus *être-là*, on est toujours *hors-là* – comme Michel Serres le montre de façon très convaincante ².

La première question à se poser est donc de savoir si le virtuel met effectivement en crise ce rapport entre corps et pensée que l'on avait essayé d'établir au *xx^e* siècle pour remédier à l'abstraction de la pensée. Pour ce faire, il va falloir approfondir la signification du concept de virtuel liée aux nouvelles technologies. Depuis quelques années, en effet, cette notion acquiert un poids de plus en plus décisif dans notre société. Le terme a connu depuis 1985 un

2. Cf. M. Serres, *Atlas*, Paris, Julliard, 1994.

succès surprenant dans le domaine de la science, de l'ingénierie, de l'informatique. Aujourd'hui, on utilise le concept de « virtuel » pour qualifier les jeux électroniques, la réalité augmentée, internet, les hypertextes, etc. Ces nouvelles expériences ont complètement bouleversé notre vie quotidienne et notre société. Ce que l'on appelle « réalité virtuelle » ouvre à plusieurs questions philosophiques, en posant un espace et un temps qui ont été complètement distordus, élargis ou restreints, multipliés ou déconstruits, un corps qui ne peut plus être enraciné dans un monde dont les dimensions fondamentales ne sont plus certaines. On pourrait donc s'interroger, par exemple, sur le sens philosophique d'une opération virtuelle, de la virtualisation d'une conversation ou d'une œuvre d'art virtuelle. Ce faisant on devrait mieux comprendre ce que le concept de virtuel signifie aujourd'hui et de quelle façon il implique la critique que Serres propose de l'idée d'être-là.

Mais il va aussi être nécessaire de mettre en relation cette notion avec l'idée philosophique de virtuel : ainsi pourra-t-on non seulement voir comment le concept technique de virtuel se structure, mais aussi, et surtout, préciser et approfondir son acception strictement philosophique et finalement, comme on peut l'anticiper, employer cette dernière acception comme une réponse possible à la crise du rapport entre corps et pensée. En effet, si d'une part le virtuel peut être la cause de cette crise – dans son acception banale, liée aux nouvelles technologies –, il pourrait bien être utilisé – en un sens philosophique resémantisé – comme catégorie interstitielle et donc comme lien dans l'opposition corps-pensée. Quand on a affaire au virtuel, on est en effet toujours face à

deux pôles opposés : le virtuel pensé comme milieu pourrait alors être la clé pour réinterpréter le rapport entre corps et pensée que pourtant il semblait mettre en crise.

Bref, cet essai de resémantisation va chercher à préciser ce que la notion courante de « virtuel » signifie en relation aux nouvelles technologies – on étudiera de près l'exemple des sculptures virtuelles –, afin de comprendre comment elle met en crise l'idée d'être-là et comment elle peut enrichir la catégorie philosophique de virtuel. Cette dernière pourrait finalement résoudre la crise provoquée. Voilà la complexité et le dynamisme du parcours que nous allons proposer.

Historique du terme

Notre parcours commencera avec une analyse de ce que « virtuel » a signifié dans l'histoire de la pensée. Il nous faut donc remonter à Aristote et à son emploi du terme *dunaton*, dont « virtuel » n'est qu'une des traductions possibles. Dans la *Méta-physique*³, *dunaton* a plusieurs sens (*pollakhôs légétai*) : pour ce qui nous intéresse, il suffira de n'en prendre qu'un. *Dunaton* est ce qui a une *dunamis*, la *dunamis* étant un principe de mouvement qui se trouve soit dans la chose soit en dehors d'elle. Il faut remarquer que l'on a tout de suite affaire à deux éléments, le dedans et le dehors, et que cette polarisation, pour ainsi dire interne au virtuel, sera la base des nouvelles possibilités théoriques auxquelles il ouvre. *Dunaton* est, donc, chez Aristote ce qui a la

3. Cf. *Métabysique*, 5, 12 1019 a 15-23.

capacité de faire quelque chose ou bien de subir quelque chose. Le Stagirite donne un exemple : *dunaton* est soit le fait qu'un architecte ait la capacité de bâtir des maisons, soit le fait qu'une maison ait la capacité d'être construite. C'est donc à la fois la capacité de prendre une forme et celle de produire quelque chose. On est bien devant une polarité : entre d'une part une activité et de l'autre une passivité.

Le terme aristotélicien – qu'il serait très intéressant d'analyser de façon plus approfondie, surtout pour ce qui concerne son rapport au concept de possible qui est exprimé en grec ancien avec le même mot⁴ – peut être traduit en latin de plusieurs manières, à savoir : *possibilis*, *potentialis* ou bien *virtualis*. Pour clarifier le sens que *virtualis* acquiert et sa différence avec le *dunaton* d'Aristote, on peut considérer l'exemple de saint Thomas d'Aquin. Prenons en compte deux emplois différents dans la *Summa Theologica*⁵. Dans le premier, *virtualis* est employé pour caractériser la virtualité d'une science par rapport à ses principes : dans les principes, il y a une science virtuelle, au sens où il suffit de développer les principes pour avoir la science. Dans ce cas, on a affaire à une virtualité *de* la science, c'est-à-dire à sa capacité d'être développée : c'est la virtualité de la science d'être développée à partir de ses principes. C'est pourquoi Thomas affirme que la science actuelle est plus parfaite que la science virtuelle dans ses principes : parce que la science actuelle est déve-

4. Pour une analyse plus détaillée des significations de *dunaton* chez Aristote, cf. par exemple, G. Agamben, « On Potentiality », dans *Potentialities : Collected Essays in Philosophy*, Stanford, Stanford University Press, 1999, p. 182.
5. Thomas d'Aquin, *Summa Theologica. Cum textu ex recensione Leonina. De Rubeis, Billuart et aliorum notis selectis ornata*, Pars I Quaestio I Articulus VII, et Quaestio IV Articulus II.

loppée, finie, parvenue à un aboutissement, alors que la science contenue virtuellement dans ses principes est caractérisée par un inachèvement. Dans le deuxième, *virtualis* est employé pour décrire la virtualité de la création par rapport à Dieu. On se trouve ici dans la situation contraire : la création est virtuelle en Dieu, mais au sens où Dieu a la capacité de créer ; la virtualité est donc *de* Dieu et non pas de la création. Ainsi, le cas de la science décrit une virtualité qui se trouve dans le premier pôle (la science) ; alors que le cas de la création montre une virtualité qui se trouve dans le pôle opposé (Dieu) ; dans ce deuxième cas, évidemment, la création en Dieu, la création virtuelle, est plus parfaite que la création actuelle. À partir de ces définitions, on pourrait penser que le virtuel garde, à la période scolastique, le sens du *dunaton* aristotélicien : mais le concept de *virtualis* insiste sur la réalité de ce qui est virtuel. Le virtuel est réel puisqu'il a la capacité de déterminer l'actuel. Le fait que le virtuel puisse être plus parfait que l'actuel qui en dérive montre que le virtuel n'est pas moins réel que l'actuel – car dans la scolastique la réalité est un attribut essentiel de la perfection.

On peut alors mieux comprendre l'éclaircissement terminologique opéré par Gilles Deleuze, sur la *réalité* du virtuel. Dans *Différence et Répétition*, il écrit : « le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais seulement à l'actuel. Le virtuel possède une pleine réalité en tant que virtuel. Le virtuel doit même être défini comme une stricte partie du réel⁶. » Il faut, par ailleurs, souligner que même la distinction entre virtuel et actuel n'est pas chez Deleuze une véritable

6. G. Deleuze, *Différence et Répétition*, Paris, PUF, 1968, p. 269.

opposition, puisqu'on ne peut pas parler d'un actuel sans virtualité : le virtuel est une partie du réel qui se trouve, pour ainsi dire, derrière l'actuel, et la structure. « Tout actuel s'entoure d'un brouillard d'images virtuelles ⁷. » On comprend ainsi que le virtuel deleuzien acquiert un rôle nouveau par rapport au virtuel scolastique : le virtuel est la cause de la différenciation ; sa multiplicité originaire, en passant à l'acte, demeure comme un réservoir de différence. Plus qu'un principe de mouvement, le virtuel témoigne d'un principe de différenciation ; le virtuel est la source de la multiplicité. Deleuze insiste sur le fait que le virtuel ne disparaît pas lors du passage à l'acte : sa multiplicité reste *derrière* l'actuel même – et surtout – après l'actualisation. Cette structure résulte évidemment de l'idée deleuzienne de « concept », multiplicité de multiplicité : chacune de ses actualisations découle d'un acte, caractérisé par son unité, mais qui est lui-même structuré et informé par la multiplicité du virtuel ; un concept n'est pas, en effet, l'unité de tous les particuliers, mais ce qui permet la multiplicité des particuliers, ce qui multiplie une unité pour former plusieurs actuels. Bref, le virtuel reste caractérisé par un principe de mouvement qui pousse à la production de quelque chose d'actuel, mais ce qui est important pour Deleuze, c'est que ce principe de mouvement n'est pas unitaire mais multiple, et qu'il ne s'épuise pas dans l'actualisation mais qu'il continue son œuvre de structuration de l'actuel en restant derrière celui-ci comme garantie de différenciation.

7. G. Deleuze, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1977, p. 179.

Esquisse de resémantisation

Après ce bref historique, on se doit de tenter une véritable resémantisation du virtuel. Commençons en utilisant la notion aristotélicienne : le virtuel est ce qui a un principe de mouvement, une *dunamis* qui lui permet de produire quelque chose de nouveau. On doit par ailleurs s'interroger sur ce que l'on pourrait appeler le « lieu » occupé par le virtuel ; on a jusqu'à maintenant parlé de deux pôles : le virtuel comme capacité à prendre et à donner une forme, le virtuel dans la cause et dans l'effet, le virtuel comme la maison imaginée par l'architecte et le virtuel comme la capacité pour une maison d'être construite ; de quel pôle relève-t-il ? Est-il la capacité pour la maison d'être construite ou bien la capacité de l'architecte à construire une maison ? Réside-t-il dans la maison ou chez l'architecte ? Dans la science ou dans ses principes ? Pour saisir la signification la plus profonde du terme il faut éviter de le placer d'un côté ou de l'autre : le virtuel n'est dans aucun des deux. Il est interstitiel. De ce point de vue, il se distingue du possible qui se trouve toujours dans un pôle ou dans l'autre. Si en effet le virtuel se trouvait par exemple dans l'architecte, cela reviendrait à dire que ce pôle a en soi un éventail d'alternatives possibles, déjà structurées, formées, qui peuvent se réaliser ou pas. L'architecte pourrait faire un nombre défini de maisons et il lui suffirait ensuite de choisir parmi ces possibilités. Il n'y aurait entre la maison imaginée par l'architecte et la maison construite par lui qu'une différence de réalité : il n'y aurait alors aucun espace pour la nouveauté, car ce qui est produit aurait

toujours déjà existé. Mais on ne peut pas dire non plus, et cela en résulte de manière beaucoup plus évidente, que le virtuel relève de l'autre pôle, du côté de la maison, parce que cela reviendrait à dire que la virtualité n'est virtualité que d'une chose – celle qui est enfin produite : le virtuel dépendrait absolument de l'actuel dont il serait simplement une cause – cause, d'ailleurs, qui ne peut produire qu'un seul effet. Le virtuel se trouve donc au milieu ; voilà pourquoi il crée une tension entre les deux pôles dont il est l'interstice : c'est par cette tension qu'il est possible que quelque chose de nouveau arrive.

La caractéristique principale de cette catégorie de milieu peut être définie comme « multiplication de la fonction ». On a vu que le virtuel est toujours lié à la multiplicité – surtout chez Deleuze. Le virtuel multiplie ce qui dans l'actuel a une fonction unique, et s'il peut le faire, c'est précisément parce qu'il met en tension deux pôles opposés. On peut expliquer cela grâce à un exemple tiré, cette fois, du champ des nouvelles technologies : le rapport entre texte et hypertexte. La première caractéristique virtuelle de l'hypertexte – la plus évidente, que Pierre Lévy a soulignée à juste titre – est la multiplication de sa fonction de numérotation, à savoir du rapport entre une page et une autre. Dans un livre la fonction de numérotation des pages est unique et invariante ; il est possible de sauter de la première à la quatrième page, mais un rapport privilégié demeure malgré tout entre une page et celle qui la suit. L'ordre est donné, la structure unique, chaque page sera nécessairement liée à un chiffre. Dans un hypertexte, la fonction de numérotation est multipliée : le rapport entre une page et un chiffre est créé par l'utilisateur

qui, pour ainsi dire, numérote les pages au fil de sa lecture selon les hyperliens qu'il décide de choisir. Une même page pourra être lue en premier lors d'une lecture et en cinquième lors d'une autre, et ainsi de suite. L'opération de l'hypertexte consiste donc à multiplier une fonction qui dans un texte est unique.

Chaque lecture de l'hypertexte constitue une actualisation de la virtualité de sa fonction de numérotation : ce sont les lectures qui numérotent les pages. Mais quel est le rapport entre les actualisations et la virtualité ? L'actuel semble être absolument nouveau par rapport au virtuel : ce qui est produit en tant qu'actuel n'est pas contenu dans le virtuel – comme dans le cas de l'éventail de possibilités. L'hypertexte est un bon exemple pour le comprendre : la numérotation qu'un lecteur peut à chaque fois déterminer n'est pas « contenue » dans la fonction de numérotation virtuelle, elle apparaît seulement après le parcours du lecteur. On pourrait dire aussi que la maison actuelle n'est pas contenue dans la capacité de l'architecte à construire des maisons, mais qu'elle apparaît seulement au moment où l'architecte applique cette capacité et que quelque chose d'absolument nouveau en résulte. Il est encore nécessaire de remarquer que le virtuel ne s'épuise pas dans un acte : cela reviendrait à dire qu'un architecte n'a plus la capacité de construire de maisons une fois qu'il en a fait une, ou bien qu'un hypertexte n'existe plus une fois qu'il a été lu. La virtualité demeure donc après toute actualisation.

Pour résumer notre resémantisation on pourrait dire que le virtuel est ce qui a un principe de mouvement conduisant à la production de quelque chose de nouveau. Il occupe un interstice dynamique. Il est

extérieur à ce dont il est virtualité et il reste virtuel après l'actualisation. Sa caractéristique première est la multiplication de la fonction car un élément virtuel a en soi des fonctions multiples qui ne peuvent pas être réduites à une unité. Après le passage à l'acte le virtuel conserve sa multiplicité : l'acte n'est pas une unité choisie parmi les multiples éléments dérivant de la multiplication de la fonction.

Sculptures actuelles, sculpture virtuelle

À présent, il nous reste à voir comment cette notion resémantisée de virtuel peut prendre en charge les structures qui sont nées avec les nouveaux médias. Mais auparavant, il nous faut clarifier une expression utilisée la plupart du temps de façon inappropriée : celle de réalité virtuelle. En effet, on entend parfois par « réalité virtuelle » le monde du réseau et d'internet, ou celui des jeux vidéo, ou encore les expériences créées par n'importe quel nouveau moyen technologique. Cette acception est trop large, et empêche de cerner avec clarté ce dont il s'agit : plus précisément, la réalité virtuelle est une reconstruction informatique interactive et immersive d'environnements 3D réels ou imaginaires ; autrement dit, la réalité virtuelle est la reconstruction par ordinateur de toutes les expériences sensorielles, reconstruction qui permet de donner à l'utilisateur des perceptions semblables à celles qu'il aurait dans l'espace actuel. En principe, un usager ne devrait pas pouvoir s'apercevoir qu'il est en train de faire une expérience virtuelle une fois qu'il est « immergé » : la réalité virtuelle apparaît exactement comme la réalité actuelle. Il est évident qu'une telle structure n'existe

que dans les romans de science-fiction et qu'elle ne peut nous intéresser que d'un point de vue abstrait : les virtualisations auxquelles on a affaire aujourd'hui sont beaucoup moins complexes et complètes. C'est pourquoi il me semble plus intéressant d'appliquer l'idée resémantisée de virtuel à une expérience de virtualisation existante et très parlante : celle de la sculpture virtuelle.

Un sculpteur porte des gants qui sont branchés à un ordinateur et commence à bouger comme s'il devait sculpter. On peut décider sur l'ordinateur de la taille du matériau qu'il sculpte et faire en sorte que le sculpteur perçoive une résistance semblable à celle qu'il aurait éprouvée dans un espace non virtuel. À la fin du travail, tous les mouvements du sculpteur sont enregistrés par l'ordinateur, mais il n'y a aucune sculpture – exception faite du dessin qui apparaît à l'écran mais qui ne ressemble en rien à une sculpture. Évidemment, à tout moment, on pourra pour ainsi dire « imprimer » une sculpture sur différents supports : bois, fer, bronze. Cet exemple soulève une longue série de questions. Où se trouve le virtuel ? Qu'est-ce qui a été virtualisé ? Qui a opéré la virtualisation ? Quel rapport y a-t-il entre la sculpture virtuelle et une sculpture actuelle que l'on a imprimée ?

Essayons d'analyser la structure de cette expérience. On peut identifier, ici aussi, deux pôles : d'une part les mouvements du sculpteur, d'autre part les statues imprimées ; ce qui est au milieu de ces deux pôles les relie et les éloigne en même temps : c'est l'ordinateur. La virtualité n'est évidemment pas dans les mouvements du sculpteur : il s'agit bien de mouvements actuels. Elle ne se trouve pas non

plus dans les sculptures que l'on peut tirer de l'ordinateur : elles aussi seront actuelles. On est dans la situation que décrivait Aristote : d'une part, la maison imaginée par l'architecte – les mouvements du sculpteur – de l'autre la maison construite – la sculpture « tirée » par l'ordinateur. Le virtuel est ce qui relie le premier pôle au deuxième, c'est donc un principe de mouvement qui pousse à la production de quelque chose de nouveau, à savoir d'une sculpture imprimée. Le virtuel occupe évidemment ici un interstice dynamique : il est l'ordinateur qui numérise les mouvements du sculpteur. C'est dans l'ordinateur que se produit l'opération de virtualisation.

Mais en quoi consiste exactement cette virtualisation ? Dans le cas d'une sculpture actuelle, il n'y a aucune distance entre les mouvements du sculpteur et la déformation du matériau sculpté : la fonction de ces gestes est unique et s'exprime exclusivement dans la forme du matériau auquel ils s'appliquent. La virtualisation opère une distinction entre ces gestes et la sculpture, et ce faisant multiplie la fonction des gestes qui ne sont alors plus liés à un seul contexte. Dans le cas de la sculpture actuelle, chaque geste est inévitablement lié à une opération, comme dans le cas de la fonction de numérotation d'un livre : un mouvement enlève telle portion de tel matériau ; dans le cas de la sculpture virtuelle, comme dans celui de l'hypertexte, chaque geste peut avoir des fonctions différentes : enlever un morceau de marbre, de bois, de fer, être plus ou moins fort, etc. Mais pas seulement : en effet les gestes du sculpteur pourront être considérés comme une danse, indépendamment de la statue qu'ils peuvent réaliser, comme l'imaginait Paul Valéry dans *Mon buste*. À ceci près

que cette danse serait toujours actualisable à l'aide de l'ordinateur.

Il faut encore se demander quel est le rapport entre les sculptures imprimées et la sculpture virtuelle. En d'autres termes, la sculpture actuelle, tirée de l'ordinateur sur du bois, par exemple, est-elle choisie parmi un nombre défini d'alternatives contenues dans le virtuel ? La réponse est évidente : l'actualisation fait apparaître quelque chose d'absolument nouveau. On ne peut parler d'une sculpture actuelle qu'après son actualisation ; la virtualité est le principe qui permet l'actualisation, mais elle ne la contient pas. Et encore, la sculpture virtuelle reste telle après toute actualisation ; elle reste comme principe multiple et dynamique pouvant toujours pousser à la production de quelque chose de nouveau.

Voilà comment l'idée de virtuel peut être appliquée à l'interprétation des expériences techniques contemporaines. Mais on n'a pas encore parlé d'un aspect du virtuel technique qui semblait fondamental pour notre discours : la thématique de la déterritorialisation. On a affaire dans l'expérience de la sculpture virtuelle à une modification du rapport habituel à l'espace : en effet on peut bien imaginer que pendant que le sculpteur réalise son œuvre à New York, connecté à son ordinateur, la sculpture qu'il est en train de faire apparaisse simultanément à Paris ou aux quatre coins du monde. Et la temporalité est, elle aussi, traitée de façon apparemment nouvelle : la numérisation permet qu'un travail réalisé à un certain moment apparaisse plus tard.

On pourrait donc croire, avec Serres, que la virtualisation implique un aspect d'abstraction, d'immatérialité. C'est en analysant le rapport entre

la déterritorialisation et l'opposition corps-pensée que l'on pourra mieux comprendre les structures en jeu dans cette problématique.

L'opposition corps-pensée

Revenons à la critique de Serres. On aurait affaire à une problématique de ce type : la pensée est, naturellement, quelque chose d'immatériel puisqu'elle ne semble enracinée nulle part. Elle paraît flotter au-dessus du monde ; c'est cette immatérialité qui détermine son impossibilité à avoir prise sur le monde et sur les choses. Se fait alors sentir le besoin d'incarner cette pensée pour qu'elle soit immergée parmi les choses et puisse avoir un réel contact avec elles : voilà pourquoi on commence à parler d'une pensée qui a un corps, qui naît dans un corps, qui acquiert son sens grâce au corps.

Le corps serait donc le côté spatial de la pensée, ce qui a le pouvoir de placer la pensée et de la rendre, de cette façon, concrète. Bref : la pensée immatérielle et abstraite se matérialise et se concrétise en prenant place dans un espace qui est son corps. Or, il est évident qu'un problème naît dès que cette matérialité, cet espace qui devrait concrétiser la pensée, est miné dans sa stabilité : le virtuel semble dématérialiser l'espace. Un corps, qui était auparavant bien lié à l'espace où il se trouvait, est maintenant projeté autre part. Il n'occupe plus une seule position, mais est multiplié : on ne peut plus parler de son *place-ment*. Comment alors lui accorder la faculté de concrétiser la pensée ?

En fait, le problème est mal posé, puisqu'il relève d'une conception de l'espace et du corps fort naïve.

Il s'agit ici d'un espace cartésien, caractérisé par trois coordonnées qui précisent une position, d'un espace mathématique donc, abstrait, qui ne pourrait nullement constituer l'aspect matériel de quoi que ce soit.

Après toutes les analyses du concept d'espace opérées par les phénoménologues du xx^e siècle – et je pense ici surtout à Merleau-Ponty – cette notion doit être interprétée de façon beaucoup plus complexe. En effet on ne peut parler d'espace qu'à partir du moment où il est habité. L'espace, en d'autres termes, n'est jamais déjà là : il est ouvert par le corps qui l'habite. Il n'y a pas de signification objective de l'espace qui caractériserait ce qui vient s'y trouver ; au contraire : l'espace n'acquiert un sens que quand un corps le traverse. Il y a donc un chiasme entre l'espace et le fait de prendre place dans cet espace. Cet entrelacement pourrait être appelé « attitude » puisque l'attitude est un acte de prendre place à travers un être-là passif, un se-trouver-à-habiter un espace.

On ne peut plus, donc, interpréter le rapport corps-pensée comme une opposition dont le corps serait l'aspect matériel et la pensée l'aspect abstrait et immatériel. En effet la dimension matérielle est représentée par un espace qui n'a de sens qu'au moment où il est ouvert par le fait que quelqu'un y prend place : par une attitude. En d'autres termes, si l'on veut parler d'une opposition entre matérialité et immatérialité, le corps serait plutôt l'interstice entre ces deux pôles et non pas l'un d'eux. En effet, l'attitude est une matérialité qui exige d'être mise en relation avec quelque chose d'autre. On sent bien qu'un espace qui n'acquiert son sens qu'au moment

où il est habité a besoin d'être mis en rapport avec quelque chose qui constituerait ce « prendre position ». Et le corps pourrait être cette fonction qui met en relation l'attitude avec le deuxième pôle ; le corps se présenterait donc comme l'interstice entre deux pôles.

On ne peut pas s'empêcher, à ce moment, de lier cette structure avec la notion de virtuel telle qu'on vient de la resémantiser : le corps se trouve dans la même position que le virtuel et s'investit de la même fonction, celle de relier deux dimensions. Il nous reste alors à savoir, si le premier pôle est ce que l'on a appelé attitude, quel est exactement le deuxième de ces pôles et en quel sens le corps est virtuel dans cette polarité.

Nous cherchons ici à resémantiser l'opposition corps-pensée, et nous avons dit que le corps (resémantisé) pouvait en tenir lieu d'interstice. Du côté du premier pôle, de ce qu'on appelait le corps (non resémantisé), nous avons placé l'attitude ; il est évident que le deuxième pôle devra reprendre certaines caractéristiques de ce que l'on appelait « pensée ». Ce deuxième pôle aura donc comme aspect principal un côté réfléchi – comme la pensée –, mais il ne pourra pas être défini en tant que pensée. En effet la réflexion qui caractérise le pôle dont on parle se différenciera de la pensée par le fait qu'elle sera une réflexion sans sujet. Le sujet nous attirerait encore dans l'opposition qu'il s'agit d'interpréter différemment puisqu'il implique la nécessité de l'opposition à un objet, ce qui nous ramènerait nécessairement à l'opposition d'un corps comme *res extensa*, objet, à une pensée représentant la partie spirituelle, *res cogitans*.

On a donc maintenant affaire, du côté de ce que l'on appelait « pensée » dans l'opposition traditionnelle corps-pensée, à une réflexion sans sujet qui pourrait être appelée « plan de réflexion ». Un plan de réflexion est le repliement réflexif de l'être sur soi ; l'être est en effet toujours réflexif : selon la suggestion de Merleau-Ponty on pourrait dire que cet être qui revient sur lui, cet être réfléchi est la « roséité de la rose », ou le fait de se « tablifier » pour la table. C'est la façon d'être d'un monde qui n'est caractérisé par aucune immédiateté parce qu'il se donne toujours de manière réflexive. Voilà donc que l'on a un second pôle qui se structure en tant que plan de réflexion. Vu la multiplicité implicite dans le concept de réflexion – il y a toujours différentes réflexions –, il serait préférable de parler de « plans de réflexion » au pluriel ; et c'est une deuxième différence entre la pensée et les plans de réflexion : une réflexion présuppose toujours un point de vue qui fait signe à une multiplicité originaire tandis que la pensée prétend souvent à une absence de point de vue et veut ainsi se présenter comme unique.

On a maintenant les deux pôles : l'attitude et les plans de réflexion. Reste à s'interroger sur le sens interstitiel du corps dans cette polarité. Le corps serait le virtuel, l'interstice et, par là même, ne correspondrait plus à l'idée du corps organique, ne serait plus caractérisé par des structures intrinsèques. Il ne serait que cette force virtualisante qui met en relation les deux pôles dont on a parlé ; il ne serait qu'une « fonction de virtualisation ». Au sens mathématique, une fonction est une opération qui associe à une ou plusieurs valeurs d'un domaine une et une seule valeur d'un codomaine. Or, le domaine de la

fonction-corps serait ce que l'on a appelé « plans de réflexion » et son codomaine ce que l'on a appelé « attitude ». La fonction-corps met en relation le domaine des plans de réflexion avec le codomaine de l'attitude et produit des incarnations des plans de réflexion en attitudes qui se caractérisent justement comme actualisations. Le corps est une virtualité qui met en tension les plans de réflexion et l'attitude et qui pousse à la production d'incarnations des plans de réflexion en attitudes. On pourrait banaliser cette structure en disant que le corps est le principe de mouvement qui pousse l'être réfléchi à s'incarner en une attitude qui lui donne une position matérielle.

On peut mieux comprendre cette structure si on la met en parallèle avec celle qui caractérisait la sculpture virtuelle. On peut penser que les plans de réflexion jouent un rôle analogue à celui des mouvements du sculpteur et que l'attitude se rapproche du rôle des sculptures imprimées ; le corps a la même fonction virtualisante que l'ordinateur : il virtualise la signification des plans de réflexion et il fait en sorte qu'ils puissent acquérir des sens différents selon la façon de les actualiser en attitudes. Un corps fait en sorte qu'un plan de réflexion puisse être mis en relation avec des attitudes différentes, qu'il puisse se matérialiser de plusieurs manières. Le corps multiplie donc la fonction unique des plans de réflexion et se constitue comme le principe de mouvement qui pousse à la production d'attitudes différentes et nouvelles, qui ne sont rien d'autre que des actualisations des plans de réflexion. D'ailleurs – et en ce sens la structure que l'on est en train de décrire est plus complexe que celle relative aux nouvelles technologies – la fonction-corps virtualise son codomaine

aussi : elle virtualise l'attitude et multiplie sa fonction ; ce qui aurait abstraitement une seule signification déterminée simplement par des coordonnées spatiales acquiert des significations multiples selon sa façon d'être mis en relation à des plans de réflexion.

De cette manière, on peut éviter la critique de Michel Serres que nous rappelions au début de notre réflexion. En effet, l'espace de l'attitude ne souffre pas de la déterritorialisation opérée par le virtuel parce qu'il est toujours virtuel : ce n'est pas l'espace qui donne son caractère concret aux plans de réflexion, c'est l'union de ces deux pôles qui amène à une matérialisation. D'ailleurs, l'espace ne se présente jamais comme quelque chose de figé et de stable puisqu'il acquiert des significations différentes selon la manière dont il est habité.

Il faut remarquer que ce qui caractérise la fonction-corps – comme toute autre fonction mathématique – est en premier lieu le mouvement : une fonction associe des valeurs toujours différentes. Le corps est donc un principe de mouvement qui met en tension deux pôles et qui produit ainsi à chaque moment quelque chose de différent. La matérialité de l'attitude se concrétise seulement dans le « prendre lieu » d'un plan de réflexion qui est lié à cette attitude par la fonction-corps. Le lieu s'ouvre et devient lieu actuel seulement quand il est mis en relation avec un plan de réflexion, lorsqu'il reste virtuel avant l'actualisation. Cela revient à dire que la virtualisation de l'espace n'est pas opérée par les nouvelles technologies, et que l'espace d'internet ou de la réalité virtuelle est structuré par la même virtualité que n'importe quel autre espace. Ce n'est pas l'espace

qui détermine l'aspect concret de la pensée, c'est l'union de l'attitude et des plans de réflexion déterminée par la fonction-corps qui produit des actualisations concrètes. Selon notre resémantisation, la virtualité du corps ne s'épuise pas dans une actualisation, le virtuel reste opérationnel après toute actualisation, la fonction-corps maintient la tension entre les deux pôles. Et si ce qui est produit par la relation créée par la fonction-corps est absolument nouveau, c'est parce que la liaison entre attitude et plans de réflexion n'est contenue ni dans un pôle ni dans l'autre, mais apparaît seulement au moment où la relation est mise en acte. Évidemment la virtualité qui se concentre dans la dimension interstitielle de la fonction-corps relève – comme dans les autres exemples cités – des virtualités que l'on peut identifier dans chacun des deux pôles qu'elle met en relation. Tout comme la science était virtuelle dans ses principes, de même l'incarnation des plans de réflexion est virtuelle dans le domaine de la fonction-corps ; et tout comme la création était virtuelle en Dieu, de même l'être-lieu qui s'actualise dans la relation opérée par la fonction-corps est virtuel dans l'attitude.

Questions ouvertes

J'ai parlé de resémantisation, d'ouverture et je risque d'avoir donné une définition et de l'avoir cristallisée. Ce risque ne peut être évité qu'en laissant un espace à la poursuite du travail de resémantisation et donc en pointant les limites et les inachèvements des structures que l'on vient de proposer. Il reste des questions ouvertes : il reste la virtualité – et

non pas la possibilité – de penser le virtuel de façon différente, de continuer la resémantisation. On peut très bien accepter, à côté de l'idée que l'on vient d'examiner, d'autres idées : une resémantisation – à la différence d'une définition – ne craint pas les contradictions.

Voilà donc qu'il me semble nécessaire de terminer mon discours en montrant ce qui n'a pas encore trouvé sa place dans ma réflexion. Et en premier lieu, le rapport entre virtuel et existence, qu'il faudrait questionner de manière plus approfondie. On pourrait, avec Pierre Lévy, imaginer que le virtuel est une catégorie modale, comme le possible ou le nécessaire ; en ce sens, il donnerait des significations à ce qui existe, il caractériserait l'existence. D'un autre côté on pourrait suivre la suggestion deleuzienne selon laquelle le virtuel est une catégorie qui échappe aux problèmes posés par la notion classique d'existence, et qui va donc au-delà de l'existence. En effet si le virtuel existait au sens classique, il perdrait sa force de création de quelque chose de nouveau ; le virtuel produit de la différence parce qu'il ne relève pas de l'existence. Mais s'il n'existe pas, selon quelle catégorie peut-on justifier sa matérialité, le fait qu'il ne soit pas une abstraction mais quelque chose de concret ?

Un autre problème se pose alors : celui du rapport entre virtuel, possible, réel et actuel. Le fait de présupposer un carré conceptuel – virtuel-actuel réel-possible – risque de faire de la polarité virtuel-actuel un dérivé de l'opposition entre réalité et possibilité. Le virtuel risque d'être repoussé vers le possible et dévoré par le réel. Voilà pourquoi je crois qu'il serait utile à l'avenir de diriger la réflexion vers

l'abandon des catégories de réel et de possible. En effet, les problèmes posés par les notions de possibilité et de réalité ne sont pas dépassables par le biais d'une resémantisation. Il y a des concepts qui ont une structure trop forte pour que l'on puisse la changer. Il y a des termes dont la signification ne peut pas céder à un discours qui essaye de la réviser. La réalité et la possibilité dénie la virtualité parce qu'elles se reportent toujours à la structure d'une opposition qui ne tolère aucune mise en relation.

La deuxième question ouverte qui peut être posée est celle du rapport entre virtualité et pouvoir. Depuis son origine conceptuelle, le virtuel renvoie à la notion de pouvoir : *dunaton* signifie aussi « pouvoir » et porte donc en soi un sens politique. Mais bien plus encore, on sent combien mon discours sur la fonction-corps a besoin d'une analyse philosophico-politique. Le fait de mettre en relation le pôle des plans de réflexion avec celui de l'attitude signifie, finalement, incarner des identités. La fonction-corps fait en sorte que des identités se matérialisent dans des attitudes. S'interroger sur ce processus implique donc de s'interroger aussi sur les technologies du pouvoir qui produisent, naturalisent et stabilisent des conduites et des identités. Il faut, en d'autres termes, se demander quel rôle joue le pouvoir dans l'œuvre de la fonction-corps et de l'incarnation des plans de réflexion. Le virtuel aurait, probablement, la double signification d'ouverture et de cristallisation, de différenciation et d'uniformisation des conduites. Il y a sûrement, dans la notion de virtuel, un basculement sémantique qui peut expliquer le mécanisme des technologies du pouvoir.

Pour finir je relève juste une question qu'il me semble nécessaire de poser quant au lien entre virtuel et théorie. J'ai abordé jusqu'ici la théorie en la pensant comme une resémantisation : elle serait l'opération qui permet de partir d'un terme pour créer une signification nouvelle. Il y a donc un premier pôle, un avant, qui est caractérisé par le fait d'être déjà là. C'est le pôle qui nous met dans une situation non créative : on doit toujours commencer par quelque chose qui est déjà là, à savoir par des problèmes qui ont déjà été posés, par des auteurs, par des théories, par des situations. Il y a ensuite un deuxième pôle qui représente ce qui est nouveau, la position de quelque chose qui n'était pas là. La théorie met en tension ces deux pôles : elle est en ce sens interstitielle. Voilà qu'une possibilité de rapport entre théorie et virtuel s'ouvre en même temps que la nécessité d'un questionnement sur le rapport entre théorie et pouvoir.